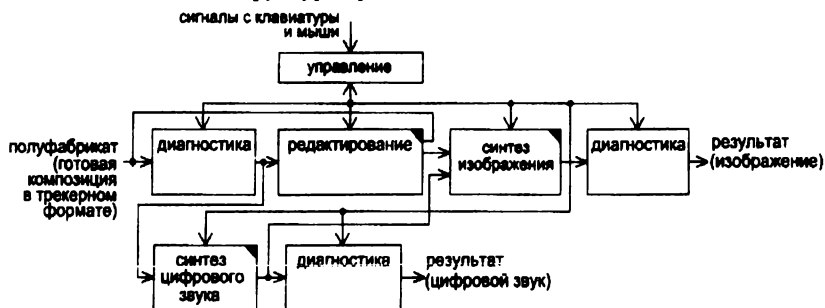


СОЗДАНИЕ УЛУЧШЕННОГО МЕЖПЛАТФОРМЕННОГО МУЗЫКАЛЬНОГО ТРЕКЕРА

Компания «Таргем» выразила интерес в создании улучшенного межплатформенного музыкального трекера в роли инструмента для создания, проигрывания и редактирования музыки к играм. По результатам литературного обзора по данной теме был составлен список аналогов, выявлен прототип и восстановлена структура прототипа.



Структура прототипа музыкального трекера
(в помеченных блоках необходимы изменения)

Прототип имеет недостаточно гибкую настройку пользователем внешнего вида партитуры, не имеет межплатформенной системы программных синтезаторов и эффектов и не позволяет работать в текстовой консоли Unix-подобных систем.

Для более качественного проигрывания в блок “синтез цифрового звука” необходимо добавить модуль частотной интерполяции и дополнительные каналы для обработки эффекта 0x. В блоке синтеза изображения идет четкая привязка к таблице, накладывая тем самым ограничения на редактирование партитуры. В улучшенном прототипе необходимо представлять партитуру в виде обычного текстового файла с описанием нот. При этом роль блока редактирования партитуры будет выполнять усовершенствованный текстовый редактор. За основу межплатформенных модулей синтезаторов и эффектов решено взять байт-код, характеризующий алгоритм работы того или иного модуля, генерирующего или изменяющего цифровой звук.

В результате просмотрено 2000 ссылок Интернет, 6 словарей, 2 учебника, 14 журналов, найдено 11 аналогов и получен прототип – FastTrackerII. Подробно изучена история проблемы. Кроме того, создана экспериментальная версия улучшенного прототипа. Собрано достаточное количество информации, покрывающей данную тематику. Исходя из этого можно двигаться дальше – приступить к моделированию.